



Istituto Scolastico Paritario

"Vincenza Altamura"

Scuola Secondaria di 1° grado
Anno scolastico 2022 - 2023

Progettazione Didattica Disciplinare
classe I

**ARTE ED IMMAGINE CON RIFERIMENTI
DI EDUCAZIONE CIVICA**

Docente: *Evanthia Filippou*

Preliminarmente alla presentazione della Progettazione didattica disciplinare di Arte ed Immagine per la classe I Secondaria di 1° grado, si ritiene opportuno ricordare quali siano i Traguardi per lo sviluppo delle competenze specifici per questa disciplina fissati dalle Indicazioni Nazionali per il Curricolo (D.M. 254 del 16 novembre 2012), al cui raggiungimento è rivolta l'attività didattica dell'intero triennio.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado

- L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.) Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.

Le stesse Indicazioni definiscono poi una serie di Obiettivi di apprendimento in relazione al temine del terzo anno della Scuola Secondaria di 1° grado, ritenuti "strategici al fine di raggiungere i traguardi per lo sviluppo delle competenze"

Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza della scuola secondaria di primo grado

- Esprimersi e comunicare
- Ideare e progettare elaborati ricercando soluzioni creative originali, ispirate anche dallo studio dell'arte e della comunicazione visiva.
- Utilizzare consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurative (grafiche, pittoriche e plastiche) e le regole della rappresentazione visiva per una produzione creativa che rispecchi le preferenze e lo stile espressivo personale.
- Rielaborare creativamente materiali di uso comune, immagini fotografiche, scritte, elementi iconici e visivi per produrre nuove immagini.
- Scegliere le tecniche e i linguaggi più adeguati per realizzare prodotti visivi seguendo una precisa finalità operativa o comunicativa, anche integrando più codici e facendo riferimento ad altre discipline. Osservare e leggere le immagini
- Utilizzare diverse tecniche osservative per descrivere, con un linguaggio verbale appropriato, gli elementi formali ed estetici di un contesto reale.
- Leggere e interpretare un'immagine o un'opera d'arte utilizzando gradi progressivi di approfondimento dell'analisi del testo per comprenderne il significato e cogliere le scelte creative e stilistiche dell'autore.
- Riconoscere i codici e le regole compositive presenti nelle opere d'arte e nelle immagini della comunicazione multimediale per individuarne la funzione simbolica, espressiva e comunicativa nei diversi ambiti di appartenenza (arte, pubblicità, informazione, spettacolo).

- Comprendere e apprezzare le opere d'arte
- Leggere e commentare criticamente un'opera d'arte mettendola in relazione con gli elementi essenziali del contesto storico e culturale a cui appartiene
- Possedere una conoscenza delle linee fondamentali della produzione artistica dei principali periodi storici del passato e dell'arte moderna e contemporanea, anche appartenenti a contesti culturali diversi dal proprio.
- Conoscere le tipologie del patrimonio ambientale, storico-artistico e museale del territorio sapendone leggere i significati e i valori estetici, storici e sociali.
- Ipotizzare strategie di intervento per la tutela, la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali.

Per la classe I, tali Obiettivi possono essere individuati e raggruppati come di seguito:

Percettivo visivi:

- Esplorare immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente utilizzando le capacità visive, uditive, olfattive, gestuali, tattili e cinestetiche.
- Guardare con consapevolezza immagini statiche e in movimento descrivendo verbalmente le emozioni e le impressioni prodotte dai suoni, dai gesti e dalle espressioni dei personaggi, dalle forme, dalle luci e dai colori e altro.

Lettura:

- Riconoscere attraverso un approccio operativo linee, colori, forme, volume e la struttura compositiva presente nel linguaggio delle immagini e nelle opere d'arte.
- Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati.
- Descrivere tutto ciò che vede in un'opera d'arte, sia antica che moderna, dando spazio alle proprie sensazioni, emozioni, riflessioni.
- Riconoscere nel proprio ambiente i principali monumenti e beni artistico-culturali.

Produzione:

- Esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo (grafiche, plastiche, multimediali...) utilizzando materiali e tecniche adeguate e integrando diversi linguaggi.
- Scrivere in modo ortograficamente e morfologicamente corretto.
- Parafrasare un semplice testo poetico.
- Utilizzare la videoscrittura per i propri testi.

La presente Progettazione didattica disciplinare, articolata in Unità di Apprendimento che consentono e garantiscono un'organizzazione più ordinata e attenta del processo educativo e formativo, muove dunque da un quadro di riferimento chiaro e generale e tiene conto in ogni momento del complesso insieme di Traguardi e Obiettivi stabiliti dalle Indicazioni Nazionali, dei principi contenuti nel Progetto educativo di Istituto e nel Piano dell'Offerta Formativa, oltre che delle linee guida tracciate all'inizio dell'anno scolastico dalla Progettazione di classe.

PROGETTAZIONE DIDATTICA DISCIPLINARE per la classe I

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n° 1

L'ARTE COME STORIA DELLE CIVILTÀ'

Competenze chiave: Comunicazione in madre lingua; competenza digitale; consapevolezza ed espressione culturale

Durata prevista: settembre/ottobre

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	
L'alunno sa: <ul style="list-style-type: none"> • Leggere un'immagine riprodotta. • Individuare e classificare le opere artistiche 	
Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e leggere le caratteristiche del periodo • Distinguere gli elementi fondamentali dell'architettura • Riprodurre disegni in base a delle consegne 	
Organizzazione	Contenuti
	<ul style="list-style-type: none"> • Tipologia delle espressioni artistiche • La Preistoria come trasmissione di dati • Le prime rappresentazioni: pittura rupestre, graffiti • La proto-architettura: menhir, dolmen, cromlech • La scultura istintiva: le Veneri
	Attività, strumenti e metodi
	Le attività: disegnare i manufatti Gli strumenti: matite specifiche, pastelli Per i metodi applicati, si rimanda alla griglia in calce alla presente progettazione disciplinare.
	Verifiche, osservazioni e valutazioni degli apprendimenti e delle competenze
Per l'esplicitazione delle verifiche, delle osservazioni e delle valutazioni, si rimanda alla griglia allegata alla presente progettazione disciplinare.	

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n° 2

IL DISEGNO SPONTANEO E GUIDATO

Competenze chiave: Senso di imprenditorialità ed iniziativa; Consapevolezza ed espressione culturale

Durata prevista: ottobre

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	
	<p>L'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare opere d'arte e "opere prime". • Utilizzare conoscenze elementari per impostare il lavoro
Obiettivi di apprendimento	
	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere un manufatto e le sue caratteristiche • Utilizzare i riferimenti grafici • Svolgere la riproduzione di un'opera.
Organizzazione	Contenuti
	<ul style="list-style-type: none"> • Il tratto come elemento di rappresentazione • La forma: concreta ed astratta • La simbologia usata come comunicazione
	Attività, strumenti e metodi
	<p>Per l'esplicitazione delle attività: riproduzione di alcuni disegni e simulazione del graffito Per l'esplicitazione degli strumenti e dei metodi applicati, si rimanda alla griglia in calce alla presente progettazione disciplinare.</p>
	Verifiche, osservazioni e valutazioni degli apprendimenti e delle competenze
<p>Per l'esplicitazione delle verifiche, delle osservazioni e delle valutazioni, si rimanda alla griglia in calce alla presente progettazione disciplinare.</p>	

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n° 3
L'ARTE NELLA MEZZALUNA FERTILE

Competenze chiave: Comunicazione in madre lingua; competenza digitale

Durata prevista: settembre-ottobre

L'alunno sa:	
<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare le diversità espressive • Individuare la tecnica di lavorazione 	
Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> • Usare i nomi specifici dei manufatti. • Introduzione del "canone" artistico • Svolgere l'analisi comparata tra due opere di periodi diversi. 	
Organizzazione	Contenuti
	<ul style="list-style-type: none"> • Il popolo dei mattoni crudi • La nascita di scuole di scultura: oranti e steli commemorative • La struttura della ziqqurat • La Porta di Ishtar • Espansione dei codici legali
	Attività, strumenti e metodi
	<p>Le attività: riproduzione di disegni; creazione di un messaggio usando la comparazione tra la simbologia dei Sumeri e dei Babilonesi.</p> <p>Per l'esplicitazione degli strumenti e dei metodi applicati, si rimanda alla griglia in calce alla presente progettazione disciplinare.</p>
	Verifiche, osservazioni e valutazioni degli apprendimenti e delle competenze
<p>Per l'esplicitazione delle verifiche, delle osservazioni e delle valutazioni, si rimanda alla griglia in calce alla presente progettazione disciplinare.</p>	

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n° 4

GLI EGIZI: PIRAMIDI, TEMPLI, GEROGLIFICI

Competenze chiave: Competenza matematica; impara ad imparare

Durata prevista: novembre

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	
L'alunno sa: <ul style="list-style-type: none"> • Individuare le lavorazioni del periodo • Classificare i lavori degli egizi • Riconoscere il valore divulgativo-culturale delle rappresentazioni pittoriche • Il Canone egizio 	
Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le opere maggiori • Contestualizzare un disegno a seconda dell'immagine proposta • Riconoscere nei cambiamenti della Storia, le innovazioni strutturali 	
Organizzazione	Contenuti
	<ul style="list-style-type: none"> • Classificazione dei reperti archeologici • Caratteristiche della nuova tecnologia costruttiva • Lo "scriba" e il lavoro dei letterati: testimonianze storiche • Le necropoli: la valle dei re e le piramidi
	Attività, strumenti e metodi
	Per l'esplicitazione delle attività si useranno fogli ruvidi Per gli strumenti useranno matite colorate; gessetti e pastelli Per l'esplicitazione dei metodi applicati, si rimanda alla griglia in calce alla presente progettazione disciplinare.
	Verifiche, osservazioni e valutazioni degli apprendimenti e delle competenze
Per l'esplicitazione delle verifiche, delle osservazioni e delle valutazioni, si rimanda alla griglia in calce alla presente progettazione disciplinare.	

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n° 5

LA TEORIA DEI COLORI

Competenze chiave: Competenza matematica; senso di imprenditorialità ed iniziativa

Durata prevista: novembre

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	
L'alunno sa: <ul style="list-style-type: none"> • Individuare e padroneggiare l'uso dei colori • Utilizzare conoscenze scientifiche nell'individuare le sfumature e la saturazione dei colori • Colorare con lavoro preparatorio 	
Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i colori da usare come primari e secondari • Formare i colori terziari e complementari • Produrre forme esplicative di toni e sfumature • Usare il disegno come comunicazione scritta 	
Organizzazione	Contenuti
	<ul style="list-style-type: none"> • La produzione artistica spontanea e guidata • La colorazione come linee generatrici per una riproduzione
	Attività, strumenti e metodi
	Per l'esplicitazione delle attività, riproduzione o di paesaggi o di immagini dal vero Per esplicitare gli strumenti e i metodi applicati, si rimanda alla griglia in calce alla presente progettazione disciplinare.
	Verifiche, osservazioni e valutazioni degli apprendimenti e delle competenze
Per l'esplicitazione delle verifiche, delle osservazioni e delle valutazioni, si rimanda alla griglia in calce alla presente progettazione disciplinare.	

❖ Questa unità prevede una piccola parte eseguita in lingua inglese:
la nomenclatura dei colori e le caratteristiche

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n° 6

LA CIVILTÀ MICENEA E MINOICA

Competenze chiave: Comunicazione in lingua madre; Consapevolezza ed espressione culturale

Durata prevista: dicembre

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	
L'alunno sa: <ul style="list-style-type: none"> • Individuare le strutture megalitiche • Analizzare le tipologie della città micenea e minoica 	
Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere lo spazio architettonico e le sue collocazioni nel tessuto "proto-urbano" • Analizzare le fasi di lavorazione dei portali megalitici e delle tholos • Riconoscere la bellezza dei manufatti aurei e delle armi 	
Organizzazione	Contenuti
	<ul style="list-style-type: none"> • La città come connotazione territoriale • La città palazzo di Cnosso; la città fortificata di Micene • Il primo affresco nel palazzo di Cnosso
	Attività, strumenti e metodi
	Per l'esplicitazione delle attività, rappresentazione essenziale del territorio Per l'esplicitazione degli strumenti: schede di approfondimento, consultazione di link specifici Per l'esplicitazione dei metodi applicati, si rimanda alla griglia in calce alla presente progettazione disciplinare.
	Verifiche, osservazioni e valutazioni degli apprendimenti e delle competenze
Per l'esplicitazione delle verifiche, delle osservazioni e delle valutazioni, si rimanda alla griglia in calce alla presente progettazione disciplinare.	

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n° 7
**LINGUAGGIO VISUALE: LA RAPPRESENTAZIONE DEL
TERRITORIO CIRCOSTANTE**

Competenze chiave: Competenza digitale; consapevolezza ed espressione culturale

Durata prevista: dicembre

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	
<p>L'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare le linee costruttive per una codifica visuale. • Utilizzare conoscenze pregresse per comprendere le varie zone in cui suddividere il foglio • Rappresentare vari soggetti attinenti al soggetto 	
Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere ciò che le immagini raccontano (lo scorrere del tempo, la storia) • Usare il colore, la luce e l'ombra per una rappresentazione artistica • Riconoscere le codifiche della rappresentazione 	
Organizzazione	Contenuti
	<ul style="list-style-type: none"> • La campagna, la collina, la città, il mare • Una storia ambientata in uno dei paesaggi canonici • Elementi caratteristici dell'ambiente scelto
	Attività, strumenti e metodi
	<p>Per l'esplicitazione delle attività: creazione di una simulazione di paesaggio a collage su doppio fondo Per l'esplicitazione degli strumenti e dei metodi applicati, si rimanda alla griglia in calce alla presente progettazione disciplinare.</p>
	Verifiche, osservazioni e valutazioni degli apprendimenti e delle competenze
<p>Per l'esplicitazione delle verifiche, delle osservazioni e delle valutazioni, si rimanda alla griglia in calce alla presente progettazione disciplinare.</p>	

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n° 8

IL MONDO GRECO: SCULTURA, ARCHITETTURA

Competenze chiave: Competenza matematica; competenza digitale

Durata prevista: gennaio

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	
L'alunno sa: <ul style="list-style-type: none"> • Individuare le caratteristiche dei manufatti di questo periodo • Collocare le varie opere negli ordini architettonici • Riconoscere dallo stile dell'opera, il periodo e l'autore 	
Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere il tipo di lavorazione • Svolgere un'indagine comparativa sulle opere di questo periodo e quelle precedenti • Usare il linguaggio specifico 	
Organizzazione	Contenuti
	<ul style="list-style-type: none"> • Le statue: periodo arcaico, classico ed ellenico • Ictino, Callicatre e Fidia • L'ordine dorico, ionico, corinzio • La sezione aurea come modello di armonia • Il tempio, nomenclatura e forme
	Attività, strumenti e metodi
	Per l'esplicitazione delle attività, degli strumenti e dei metodi applicati, si rimanda alla griglia in calce alla presente progettazione disciplinare.
	Verifiche, osservazioni e valutazioni degli apprendimenti e delle competenze
Per l'esplicitazione delle verifiche, delle osservazioni e delle valutazioni, si rimanda alla griglia in calce alla presente progettazione disciplinare.	

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n° 9

TEMI DELLA RAPPRESENTAZIONE PITTORICA

Competenze chiave: Imparare a imparare; senso dell'imprenditorialità ed iniziativa

Durata prevista: gennaio/febbraio

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	
L'alunno sa: <ul style="list-style-type: none"> • Individuare i segni indispensabili per la rappresentazione • Analizzare i caratteri costitutivi per un buon disegno 	
Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la configurazione del quadro o del disegno • Interpretare la profondità del foglio: primo piano, secondo piano; sfondo • Riconoscere l'importanza della tecnica del colore 	
Organizzazione	Contenuti
	<ul style="list-style-type: none"> • L'impostazione dell'opera: tema prescelto • Rispetto della profondità • Scoperta della prospettiva: linee oblique per la terza dimensione • Il disegno come espressione sensibile
	Attività, strumenti e metodi
	Per l'esplicitazione delle attività; riproduzione di un quadro o altra immagine Per l'esplicitazione degli strumenti e dei metodi applicati, si rimanda alla griglia in calce alla presente progettazione disciplinare.
	Verifiche, osservazioni e valutazioni degli apprendimenti e delle competenze
Per l'esplicitazione delle verifiche, delle osservazioni e delle valutazioni, si rimanda alla griglia in calce alla presente progettazione disciplinare.	

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n° 10

I POPOLI ITALICI

Competenze chiave: Comunicazione in lingua madre; consapevolezza ed espressione culturale

Durata prevista: febbraio-marzo

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	
L'alunno sa: <ul style="list-style-type: none"> • Individuare e padroneggiare le strutture innovative • Individuare l'ingegneria intesa come scienza liberatoria dal limite strutturale • Riconoscere la <u>pittura celebrativa e descrittiva</u>: tecniche e risultati 	
Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le nuove modalità costruttive • Conoscere il significato delle parti caratteristiche dell'arco • Conoscere la nuova concezione di pittura, da religiosa a celebrativa • Riconoscere i luoghi del culto dei morti 	
Organizzazione	Contenuti
	<ul style="list-style-type: none"> • L'innovazione della porta della città, l'arco • Trasformazione della città • Le necropoli: tipologie di tombe • I templi, differenze con quelli greci • Insedimenti " siderurgici " lungo la costa laziale e toscana
	Attività, strumenti e metodi
	Per l'esplicitazione delle attività, degli strumenti e dei metodi applicati, si rimanda alla griglia in calce alla presente progettazione disciplinare.
	Verifiche, osservazioni e valutazioni degli apprendimenti e delle competenze
Per l'esplicitazione delle verifiche, delle osservazioni e delle valutazioni, si rimanda alla griglia in calce alla presente progettazione disciplinare.	

❖ **Questa unità verrà svolta in inglese: caratteri generali**

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n° 11

IL DISEGNO GUIDATO

Competenze chiave: *Imparare ad imparare*

Durata prevista: aprile

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	
L'alunno sa: <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la produzione rappresentativa di argomenti codificati • Utilizzare le conoscenze pregresse per realizzare il disegno guidato 	
Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> • Riflettere sul processo di affinamento delle capacità rappresentative • Analizzare le linee di forza delle opere e codificarle a seconda delle caratteristiche singolari • Analizzare le grandi innovazioni portate dalla "analisi dal vero" nella riproduzione pittorica • Riconoscere la poliedricità di espressione 	
Organizzazione	Contenuti
	<ul style="list-style-type: none"> • Le opere di un pittore scelto autonomamente • Gli studi di grafica • il tormento e l'estasi, opere prime • Scelta consapevole del colore e della tecnica
	Attività, strumenti e metodi
	Per l'esplicitazione delle attività, degli strumenti e dei metodi applicati, si rimanda alla griglia in calce alla presente progettazione disciplinare
	Verifiche, osservazioni e valutazioni degli apprendimenti e delle competenze
Per l'esplicitazione delle verifiche, delle osservazioni e delle valutazioni, si rimanda alla griglia in calce alla presente progettazione disciplinare.	

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n° 12

IL MONDO DEI ROMANI

Competenze chiave: comunicazione in madre lingua; competenze digitali

Durata prevista: aprile-maggio

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	
L'alunno sa: <ul style="list-style-type: none"> • Individuare le linee costruttive per una conoscenza approfondita • Utilizzare le conoscenze pregresse per classificare i manufatti • Rappresentare vari soggetti attinenti al periodo • 	
Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere ciò che le testimonianze trasmettono • Usare il linguaggio tecnico per i manufatti • Riconoscere le codifiche della rappresentazione • Saper riconoscere le tipologie dei manufatti di nuova concezione 	
Organizzazione	Contenuti
	<ul style="list-style-type: none"> • La cultura romana, civile, militare e urbana • Gli archi trionfali, le colonne celebrative, i castra, le terme e il teatro • Una storia ambientata in un territorio esteso al Mediterraneo • Monumenti principali: Colosseo, Pantheon, Fori
	Attività, strumenti e metodi
	Per l'esplicitazione delle attività: creazione di una scheda di lavoro con le diverse tipologie costruttive Per l'esplicitazione degli strumenti e dei metodi applicati, si rimanda alla griglia in calce alla presente progettazione disciplinare.
	Verifiche, osservazioni e valutazioni degli apprendimenti e delle competenze
Per l'esplicitazione delle verifiche, delle osservazioni e delle valutazioni, si rimanda alla griglia in calce alla presente progettazione disciplinare.	

Durante le lezioni saranno utilizzati diversi metodi didattici al fine di motivare gli alunni e di coinvolgerli attivamente nel processo di apprendimento. Le strategie didattiche messe in atto terranno conto dei bisogni del soggetto che apprende, cercando di attuare le strategie più efficaci per lo sviluppo delle competenze, così come indicato nelle Indicazioni Nazionali (**D.M. 254 del 16 novembre 2012**).

Attività e metodi
<ul style="list-style-type: none"> • Spiegazione frontale. • Spiegazione dialogata, partecipata e domande di stimolo. • <i>Brain stormin</i>¹. • <i>Problem-solving</i>². • Peer-tutoring³ • Lettura a voce alta del testo con individuazione di parole chiave, nessi logici e di causa-effetto. • Elaborazione di mappe concettuali e di schemi logici riassuntivi. • Discussioni, conversazioni, richiami a problemi di attualità con eventuali apporti personali. • Esercitazioni di comprensione svolte autonomamente o in cooperazione con i compagni. • Lavori di gruppo. • Realizzazione di cartelloni da esporre in classe o in altri locali della scuola. • Realizzazione di disegni come paradigma dei percorsi e periodi artistici
Strumenti
<ul style="list-style-type: none"> • Libri di testo. • Lavagna. • LIM (Lavagna Interattiva Multimediale) • Appunti. • Computer fisso e portatile. • Internet. • Televisore, lettore DVD, videoproiettore. • Materiali e strumenti vari per la realizzazione dei lavori (cartoncini, forbici, colori ecc.)

¹ Il **brainstorming** è una tecnica di creativa di gruppo per far emergere idee volte alla risoluzione di un problema. Spesso erroneamente tradotto come **tempesta di idee**, in realtà significa "usare il cervello (brain) per prendere d'assalto (storm) un problema". Sinteticamente consiste, dato un problema, nel proporre ciascuno liberamente soluzioni di ogni tipo (anche strampalate, paradossali o con poco senso apparente) senza che nessuna di esse venga minimamente censurata. La critica ed eventuale selezione interverrà solo in un secondo tempo, terminata la seduta di brainstorming. Il risultato principale di una sessione di brainstorming può consistere in una nuova e completa soluzione del problema, in una lista di idee per un approccio ad una soluzione successiva, o in una lista di idee che si trasformeranno nella stesura di un programma di lavoro per trovare in seguito una soluzione.

² Il **problem solving** significa letteralmente "risolvere problemi". Nei diversi casi problematici che possono presentarsi diventa utile applicare un metodo che ci aiuti a inquadrare correttamente i problemi e a trovare soluzioni creative e realistiche, riducendo al minimo stress, contrasti, stallo o pericolo di rinuncia. Rimuovendo il problema, aggirandolo o utilizzandolo. Il **problem solving** richiede 4 fasi: Focalizzare, analizzare, risolvere, eseguire

³ Il **peer tutoring** è una forma specifica di apprendimento fra pari. Con una struttura precisa, a due, in cui uno studente più preparato fa da tutor all'altro, che può essere suo coetaneo o un po' più piccolo. Come altre forme di apprendimento cooperativo favorisce, rispetto a quello competitivo o individualista, l'interazione fra studenti, l'autostima e l'empatia

Verifiche, osservazioni e valutazioni degli apprendimenti e delle competenze

La valutazione ha un valore formativo e didattico ed è oggetto di riflessione per il docente. Valutare è un compito strategico ma delicato, attraverso il quale si rilevano il raggiungimento degli obiettivi e gli specifici progressi personali. La valutazione, condivisa con l'alunno, diviene così uno strumento che gli permette di diventare protagonista del proprio percorso di apprendimento e, comunicata ai genitori, fa sì che essi possano partecipare al progetto educativo e didattico del proprio figlio. La valutazione deve tener conto dei criteri di equità e trasparenza, ma anche di punti di partenza diversi, di un diverso impegno profuso per raggiungere un traguardo.

Per la valutazione quadrimestrale si effettuerà una valutazione formativa che terrà conto oltre che dei risultati delle verifiche anche:

- del punto di partenza degli alunni;
- dei diversi percorsi personali;
- dell'impegno e della partecipazione nelle attività proposte e nello svolgimento dei compiti.
- dei progressi raggiunti.

La valutazione ha per oggetto il processo di apprendimento, il comportamento e il rendimento scolastico complessivo degli alunni (art. 1 del D.P.R. 122/2009). È un processo costante e continuo, che deve avvalersi di un'efficace azione di verifica. Ciò allo scopo di fornire:

- al docente, indicazioni utili per stabilire le modalità di prosecuzione dei percorsi, come e dove intervenire con azioni di recupero, se eventualmente modificare o integrare la progettazione didattica disciplinare, gli obiettivi, i metodi, i tempi, le attività;
- agli alunni, elementi significativi per orientare il proprio impegno in termini positivi, in un processo di apprendimento di cui sono resi sempre più consapevoli.

Le tecniche e gli strumenti operativi che si intendono utilizzare variano a seconda delle discipline e degli specifici obiettivi di apprendimento, delle particolari attività svolte, della classe a cui ci si rivolge, delle differenti situazioni emotive ed affettive, delle modalità concordate fra i docenti.

In particolare ci si avvale:

- dell'osservazione sistematica degli alunni durante il normale svolgimento della vita e delle attività scolastiche, nei vari contesti relazionali e operativi (piccolo gruppo, gruppo/classe, situazioni strutturate e libere, momenti di gioco e di lavoro), condotta dagli insegnanti secondo criteri concordati affinché possa fornire riscontri significativi e attendibili;
- delle prove di tipo tradizionale (conversazioni, prove orali, vari tipi di verifiche scritte, elaborati grafici, attività pratiche) impostate secondo modi, tempi e contenuti stabiliti in rapporto agli obiettivi e alle attività svolte.

Delle fasi valutative fanno anche parte le prove di ingresso, attraverso le quali accertare in modo omogeneo e relativamente rapido specifiche conoscenze, competenze, abilità, apprendimenti conseguiti o da sviluppare.

La verifica e la valutazione degli alunni con **Bisogni Educativi Speciali** dipende dalla programmazione per essi predisposta. In caso di programmazione per obiettivi minimi o per obiettivi differenziati, si stabiliscono prove di verifica equipollenti o differenziate. In caso di Piano didattico personalizzato per **Disturbi Specifici dell'Apprendimento** o di alunni con disturbo emozionale o in situazione di disagio sociale vengono predisposte prove che prevedono gli strumenti compensativi e le misure dispensative delineate nel Piano. Per la valutazione si utilizza l'intera gamma dei voti in decimi.

Per la valutazione delle prove scritte e orali di Italiano, si allegano alla presente progettazione le rispettive griglie di valutazione.

Griglia per la valutazione delle prove orali

10	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende testi e messaggi orali in modo immediato e completo, ricavando informazioni implicite ed esplicite. • Usa un linguaggio ricco e appropriato. • Sa muoversi nel contesto storico-artistico
9	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende testi e messaggi orali in modo immediato e completo, ricavando informazioni implicite ed esplicite. • Usa un lessico appropriato. • Riconosce le caratteristiche del periodo storico-artistico
8	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende testi e messaggi orali in modo completo, ricavando informazioni implicite ed esplicite. • Produce testi orali in modo appropriato e corretto. • Conosce in modo corretto le strutture basilari del periodo storico-artistico
7	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende i testi e i messaggi orali in modo quasi completo, ricavando informazioni implicite ed esplicite. • Produce testi orali in modo corretto. • Conosce in modo abbastanza corretto le strutture basilari del periodo storico-artistico
6	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende i testi e i messaggi orali nelle linee essenziali. • Produce testi orali in modo comprensibile. • Riconosce in modo parzialmente corretto il contesto storico-artistico
5	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende testi e messaggi orali in modo parzialmente adeguato. • Produce testi orali in modo confuso. • Conosce in modo scorretto le strutture basilari del periodo storico-artistico
4	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende testi e messaggi orali in modo inadeguato. • Produce testi orali in modo frammentario e scorretto. • Conosce in modo gravemente scorretto le strutture basilari del periodo storico-artistico

EDUCAZIONE CIVICA ASSOCIATA ALL'ARTE

Preliminarmente alla presentazione della Progettazione didattica disciplinare di Educazione Civica associata all'arte, per la classe I Secondaria di 1° grado, si ritiene opportuno ricordare quali siano i Traguardi per lo sviluppo delle competenze specifiche per questa disciplina fissati dalle Indicazioni Nazionali per il Curricolo (**D.M. 254 del 16 novembre 2012**), al cui raggiungimento è rivolta l'attività didattica dell'intero triennio.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado

- L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.) Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.

Le stesse Indicazioni definiscono poi una serie di Obiettivi di apprendimento in relazione al temine del terzo anno della Scuola Secondaria di 1° grado, ritenuti "strategici al fine di raggiungere i traguardi per lo sviluppo delle competenze"

Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza della scuola secondaria di primo grado

- Esprimersi e comunicare
- Ideare e progettare elaborati ricercando soluzioni creative originali, ispirate anche dallo studio dell'arte e della comunicazione visiva.
- Utilizzare consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurative (grafiche, pittoriche e plastiche) e le regole della rappresentazione visiva per una produzione creativa che rispecchi le preferenze e lo stile espressivo personale.
- Rielaborare creativamente materiali di uso comune, immagini fotografiche, scritte, elementi iconici e visivi per produrre nuove immagini.
- Scegliere le tecniche e i linguaggi più adeguati per realizzare prodotti visivi seguendo una precisa finalità operativa o comunicativa, anche integrando più codici e facendo riferimento ad altre discipline. Osservare e leggere le immagini
- Utilizzare diverse tecniche osservative per descrivere, con un linguaggio verbale appropriato, gli elementi formali ed estetici di un contesto reale.
- Leggere e interpretare un'immagine o un'opera d'arte utilizzando gradi progressivi di approfondimento dell'analisi del testo per comprenderne il significato e cogliere le scelte creative e stilistiche dell'autore.
- Riconoscere i codici e le regole compositive presenti nelle opere d'arte e nelle immagini

della comunicazione multimediale per individuarne la funzione simbolica, espressiva e comunicativa nei diversi ambiti di appartenenza (arte, pubblicità, informazione, spettacolo).

- Comprendere e apprezzare le opere d'arte
- Leggere e commentare criticamente un'opera d'arte mettendola in relazione con gli elementi essenziali del contesto storico e culturale a cui appartiene
- Possedere una conoscenza delle linee fondamentali della produzione artistica dei principali periodi storici del passato e dell'arte moderna e contemporanea, anche appartenenti a contesti culturali diversi dal proprio.
- Conoscere le tipologie del patrimonio ambientale, storico-artistico e museale del territorio sapendone leggere i significati e i valori estetici, storici e sociali.
- Ipotizzare strategie di intervento per la tutela, la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali.

Per la classe I, tali Obiettivi possono essere individuati e raggruppati come di seguito:

Percettivo visivi:

- Esplorare immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente utilizzando le capacità visive, uditive, olfattive, gestuali, tattili e cinestetiche.
- Guardare con consapevolezza immagini statiche e in movimento descrivendo verbalmente le emozioni e le impressioni prodotte dai suoni, dai gesti e dalle espressioni dei personaggi, dalle forme, dalle luci e dai colori e altro.

Lettura:

- Riconoscere attraverso un approccio operativo linee, colori, forme, volume e la struttura compositiva presente nel linguaggio delle immagini e nelle opere d'arte.
- Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati.
- Descrivere tutto ciò che vede in un'opera d'arte, sia antica che moderna, dando spazio alle proprie sensazioni, emozioni, riflessioni.
- Riconoscere nel proprio ambiente i principali monumenti e beni artistico-culturali.

Produzione:

- Esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo (grafiche, plastiche, multimediali...) utilizzando materiali e tecniche adeguate e integrando diversi linguaggi.
- Scrivere in modo ortograficamente e morfologicamente corretto.
- Parafrasare un semplice testo poetico.
- Utilizzare la videoscrittura per i propri testi.

La presente Progettazione didattica disciplinare, articolata in Unità di Apprendimento che consentono e garantiscono un'organizzazione più ordinata e attenta del processo educativo e formativo, muove dunque da un quadro di riferimento chiaro e generale e tiene conto in ogni momento del complesso insieme di Traguardi e Obiettivi stabiliti dalle Indicazioni Nazionali, dei principi contenuti nel Progetto educativo di Istituto e nel Piano dell'Offerta Formativa, oltre che delle linee guida tracciate all'inizio dell'anno scolastico dalla Progettazione di classe.

PROGETTAZIONE DIDATTICA DISCIPLINARE per la classe I

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n° 1

L'ARTE COME PATRIMONIO DELLE CIVILTÀ'

Competenze chiave: Comunicazione in madre lingua; competenza digitale; consapevolezza ed espressione culturale

Periodo in cui viene proposta: secondo quadrimestre

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	
L'alunno sa: <ul style="list-style-type: none"> • Leggere un'immagine riprodotta • Individuare e classificare i manufatti artistici 	
Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e leggere le caratteristiche del periodo • Distinguere gli elementi fondamentali dell'espressione artistica • Riprodurre disegni in base a delle consegne 	
Organizzazione	Contenuti
	<ul style="list-style-type: none"> • Tipologia delle espressioni artistiche • Distinguere le opere artistiche in architettoniche, scultoree, pittoriche • Conoscenza delle tecniche di conservazione e restauro delle opere artistiche
	Attività, strumenti e metodi
	Le attività: disegnare i manufatti Gli strumenti: matite specifiche, pastelli Per i metodi applicati, si rimanda alla griglia in calce alla presente progettazione disciplinare.
	Verifiche, osservazioni e valutazioni degli apprendimenti e delle competenze
Per l'esplicitazione delle verifiche, delle osservazioni e delle valutazioni, si rimanda alla griglia allegata alla presente progettazione disciplinare.	

Griglia per la valutazione delle prove orali	
10	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende testi e messaggi orali in modo immediato e completo, ricavando informazioni implicite ed esplicite. • Usa un linguaggio ricco e appropriato. • Sa muoversi nel contesto storico-artistico
9	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende testi e messaggi orali in modo immediato e completo, ricavando informazioni implicite ed esplicite. • Usa un lessico appropriato. • Riconosce le caratteristiche del periodo storico-artistico
8	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende testi e messaggi orali in modo completo, ricavando informazioni implicite ed esplicite. • Produce testi orali in modo appropriato e corretto. • Conosce in modo corretto le strutture basilari del periodo storico-artistico
7	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende i testi e i messaggi orali in modo quasi completo, ricavando informazioni implicite ed esplicite. • Produce testi orali in modo corretto. • Conosce in modo abbastanza corretto le strutture basilari del periodo storico-artistico
6	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende i testi e i messaggi orali nelle linee essenziali. • Produce testi orali in modo comprensibile. • Riconosce in modo parzialmente corretto il contesto storico-artistico
5	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende testi e messaggi orali in modo parzialmente adeguato. • Produce testi orali in modo confuso. . • Conosce in modo scorretto le strutture basilari del periodo storico-artistico
4	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende testi e messaggi orali in modo inadeguato. • Produce testi orali in modo frammentario e scorretto. • Conosce in modo gravemente scorretto le strutture basilari del periodo storico-artistico

Roma, 30 Ottobre 2022